

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kemajuan teknologi dan informasi sangat begitu pesat. Perkembangan dan perubahan peradapan manusia akan terus berlangsung. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memaksa masyarakat cenderung memasuki era globalisasi. Tuntutan layanan profesional di berbagai sektor kehidupan kian mendalam dan kualitas sumber daya manusia yang memenuhi harapan masyarakat kian diperlukan. Konstruksi masyarakat masa depan dapat digambarkan dengan ciri-ciri diantaranya kecenderungan globalisasi, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat, perkembangan arus informasi yang semakin padat dan tuntutan layanan profesional diberbagai sektor kehidupan. Peningkatan kualitas sumber daya manusia perlu disiapkan sejak dini guna menghadapi tuntutan perubahan zaman.

Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia akan dapat terwujud apabila menempatkan pendidikan sebagai sarana pemacu dan alat bantu. Posisi pendidikan akan menjadi strategis dan mempunyai suatu arti serta tujuan dalam rangka peningkatan kualitas sumber daya apabila pendidikan tersebut memiliki sistem yang relevan dengan pembangunan dan kualitas yang baik dari proses maupun hasilnya.

Peningkatan mutu pendidikan perlu ditunjang adanya pengembangan dan pembaharuan dibidang pendidikan. Salah satu pilar upaya peningkatan mutu pendidikan secara keseluruhan adalah melalui peningkatan kualitas pembelajaran yang salah satunya adalah pembaharuan pendekatan atau peningkatan relevansi metode mengajar. Metode mengajar dikatakan relevan jika dalam prosesnya mampu mengantarkan siswa mencapai tujuan pendidikan melalui pembelajaran.

Pengajaran diantaranya bertujuan agar siswa dapat berpikir dan bertindak secara hirarki, aktif dan kreatif, maka dari itu siswa diberi kesempatan untuk mencoba kemampuannya dalam berbagai kegiatan. Metode mengajar di katakan baik apabila mampu mengantarkan siswa untuk belajar aktif. Inti dari kegiatan belajar adalah menekankan pada pembelajaran.

Pembelajaran dapat diartikan sebagai perubahan dalam kemampuan, sikap atau perilaku siswa yang relatif permanen sebagai akibat dari pengalaman atau penelitian. Perubahan kemampuan yang berlangsung sekejap dan kemudian kembali ke perilaku sebelumnya maka menunjukkan bahwa belum terjadi peristiwa pembelajaran. Tugas guru dalam pembelajaran adalah membuat agar dalam proses pembelajaran, siswa dapat belajar aktif, kreatif dan pembelajaran berlangsung secara efektif.

Pembelajaran yang efektif dipengaruhi oleh input pada sekolah tersebut. Input yang kurang dalam pemahaman, maka dalam pembelajaran guru kadang

mengalami masalah terhadap siswa yang kurang aktif dalam menjawab suatu pertanyaan matematika. Sebagian siswa lebih bersifat diam, enggan, takut atau malu untuk menjawab pertanyaan. Hal ini disebabkan karena kurangnya kreativitas guru dalam proses pembelajaran matematika. Guru kurang mendapat umpan balik yang diharapkan muncul dari siswa. Proses pembelajaran kian lama kian terhambat dan siswa akan mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Kesulitan siswa dalam memahami matematika tersebut merupakan faktor utama yang menyebabkan siswa tidak menyukai pelajaran matematika.

Berbagai kemampuan yang dimiliki oleh siswa kadang juga menjadi kendala utama bagi pendidik dalam proses penyampaian materi dalam pembelajaran. Kemampuan yang variatif tersebut memang tidak dapat dipungkiri oleh sebagian dunia pendidikan, hal ini terjadi karena inputnya yang heterogen. Apabila ada sebagian siswa yang belum begitu siap dalam menerima pelajaran maka menyebabkan kondisi yang tidak kondusif. Untuk itu perlunya pembelajaran yang mampu mengungkapkan tentang permasalahan siswa tersebut serta penanggulangannya, selain itu juga mampu mengoptimalkan keheterogenan siswa dalam mencapai hasil belajar yang maksimal.

Upaya untuk mengatasi kesulitan belajar siswa maka harus melibatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam proses pembelajaran. Belajar aktif dan

kreatif membantu untuk mempermudah dalam pembelajaran, mendengar, melihat dan mengajukan pertanyaan tentang sesuatu yang belum dipahami serta menyampaikan ide dalam menjawab pertanyaan.

Belajar aktif dan kreatif merupakan sebuah kesatuan sumber kumpulan strategi-strategi pembelajaran yang komprehensif. Belajar aktif dan kreatif meliputi berbagai cara untuk membuat peserta didik aktif sejak dini melalui aktivitas-aktivitas yang membangun kerja kelompok yang diarahkan untuk mempelajari materi yang telah ditentukan, membangkitkan interaksi antar anggota kelompok. Memanfaatkan waktu yang cukup singkat untuk berpikir tentang materi pelajaran. Unsur dalam belajar aktif adalah adanya teknik-teknik memimpin belajar bagi seluruh kelas, bagi kelompok kecil, merangsang diskusi dan debat, mempraktekkan ketrampilan-ketrampilan, mendorong adanya pertanyaan-pertanyaan dan melibatkan peserta didik dapat saling mengajar satu dengan yang lain.

Salah satu cara yang terbaik untuk mengembangkan belajar yang aktif dan kreatif adalah memberi tugas belajar yang diselesaikan dalam kelompok kecil peserta didik. Interaktif yang efektif antara peserta didik dalam suatu kelompok dengan sendirinya akan terbentuk, dukungan sejawat, keanekaragaman pandangan, pengetahuan dan keahlian, membantu mewujudkan belajar kolaboratif yang merupakan satu bagian yang berharga untuk iklim belajar di kelas, meskipun belajar kolaboratif tidak selalu efektif

karena peran peserta didik yang tidak seimbang atau kurang komunikasi, tetapi untuk meminimalkan kegagalan diperlukan suatu metode dalam pembelajaran yang bisa memberikan penanggulangan secara tepat. Salah satu metode yang digunakan adalah membentuk suatu kelompok belajar.

Metode ini memberikan kepada peserta didik suatu tanggung jawab untuk mempelajari materi pelajaran dan menjelaskan isinya kepada anggota kelompok dalam kelompok tanpa kehadiran pengajar. Tugas yang diperlukan cukup spesifik karena untuk menjamin bahwa hasil sesi belajar akan efektif dan kelompok akan mampu mengatur diri.

Gambaran-gambaran permasalahan-permasalahan diatas perlu diperbaiki guna meningkatkan pemahaman dan prestasi belajar siswa. Pemahaman sendiri dapat diukur dari keaktifan, kreativitas dan nilai yang diperoleh siswa. Oleh karena itu untuk mengembangkan pemahaman siswa dalam pembelajaran, guru harus mampu memilih metode yang lebih efektif yang diimbangi dengan penguasaan guru terhadap metode tersebut.

Salah satunya dengan pembelajaran kooperatif, dimana tujuan dari pembelajaran kooperatif itu sendiri adalah meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik, yaitu pembelajaran kooperatif tipe STAD (Student Teams Achievement Divisions) yang diharapkan siswa dapat belajar secara kelompok yang terdiri dari anggota kelompok dengan kemampuan yang heterogen, dan partisipatif sehingga dapat meningkatkan keaktifan dan siswa

dalam bertanya, mengemukakan ide dan mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas, kreativitas dalam menganalisis soal serta dalam ketepatan mengerjakan soal, sehingga melalui pendekatan STAD (Student Teams Achievement Divisions) bertujuan khususnya untuk meningkatkan keaktifan dan kreatifitas siswa dalam pembelajaran matematika.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, terdapat berbagai masalah yang berkaitan dengan mutu pendidikan. Adapun masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika yang kurang optimal karena dalam proses pembelajaran, guru cenderung memberitahu segala sesuatu kepada siswa dan tidak memberikan kesempatan pada siswa untuk menyampaikan gagasan-gagasan dimiliki siswa sehingga menyebabkan siswa menjadi pasif.
2. Kurangnya kreativitas siswa yang disebabkan karena guru dalam pembelajaran kurang menggunakan metode-metode penemuan, sehingga potensi yang dimiliki siswa tidak dapat terkelola dengan baik dan nilai dalam seluruh kepribadian siswa tak lain adalah kreativitas yang kurang terolah secara baik.

### **C. Pembatasan Masalah**

Permasalahan-permasalahan yang muncul perlu diatasi. Pembahasan masalah pada penelitian ini tidak terlalu kompleks, maka perlu bagi peneliti memberikan batasan-batasan permasalahan. Pembatasan masalah ini bertujuan agar penelitian yang dilakukan dapat tercapai tepat sasaran dan tujuan dengan baik. Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada keaktifan siswa untuk bertanya, mengemukakan ide dan mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas.
2. Kreativitas siswa dalam pembelajaran matematika dibatasi pada kreativitas untuk melakukan penyelesaian soal dan ketrampilan dalam menganalisis soal.

### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah diuraikan maka peneliti akan mengemukakan rumusan masalah diantaranya sebagai berikut:

1. Apakah tindakan guru dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan STAD dapat meningkatkan keaktifan siswa ?
2. Apakah tindakan guru dalam pembelajaran matematika melalui pendekatan STAD dapat meningkatkan kreativitas siswa ?

### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran matematika melalui pendekatan STAD (Student Teams Achievement Divisions) untuk meningkatkan keaktifan dan kreativitas dalam pembelajaran matematika. Secara khusus peneliti ini bertujuan untuk:

1. Meningkatkan keaktifan siswa melalui pendekatan STAD.
2. Meningkatkan kreativitas siswa melalui pendekatan STAD.

### **F. Manfaat Penelitian**

Sebagai peneliti tindakan kelas, penelitian ini memberikan manfaat konseptual. Utamanya kepada pembelajaran matematika, di samping itu juga kepada peningkatan mutu, proses dan hasil pembelajaran matematika.

#### **1. Manfaat Teoritis**

Secara umum hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan kepada pembelajaran matematika terutama pada peningkatan pemahaman konsep dan peningkatan kreativitas siswa melalui pendekatan STAD (Student Teams Achievement Divisions).

Secara khusus peneliti memberikan suatu arah kepada strategis pembelajaran matematika yaitu berupa perubahan dari pembelajaran yang mementingkan hasil ke pembelajaran yang mementingkan pemahaman dan proses.



## 2. Manfaat Praktis

Pada kedudukan praktis, penelitian ini memberikan masukan kepada guru dan calon guru serta kepada siswa. Bagi guru matematika, peningkatan pemahaman konsep melalui pendekatan STAD (Student Teams Achievement Divisions). Membantu mewujudkan penyelenggaraan pembelajaran yang aktif dan kreatif. Bagi siswa, proses pembelajaran ini dapat membantu mempermudah pemahaman konsep dalam bidang matematika.